

BAB V

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik kelas V MI Fatahillah, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran Bahasa Arab yang dikembangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik merupakan pembelajaran yang dirancang menggunakan model pengembangan Dick dan Carey serta menerapkan pendekatan *Mastery Learning*. Produk yang dihasilkan terdiri atas rancangan desain pembelajaran, media pembelajaran Ludo Digital berbasis Genially, dan panduan guru. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan penyampaian materi, latihan menggunakan permainan Ludo Digital, asesmen formatif, pemberian umpan balik, kegiatan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, dan penilaian kembali sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai materi secara bertahap sesuai prinsip *Mastery Learning*.
2. Pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk memenuhi aspek desain pembelajaran, kesesuaian materi, tampilan media, serta kemudahan penggunaan. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,032 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis *N-Gain* juga

menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan permainan Ludo Digital berbasis Genially efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially memberikan implikasi baik secara teoretis maupun praktis.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat konsep *Mastery Learning* yang dikemukakan oleh Guskey bahwa peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar apabila diberikan kesempatan belajar melalui tahapan pembelajaran yang sistematis, asesmen formatif, kegiatan pengayaan (*enrichment*) bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan, umpan balik, kegiatan remedial, dan penilaian kembali (*reassessment*). Integrasi pendekatan *Mastery Learning* dengan media pembelajaran digital berupa Ludo Digital berbasis Genially menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mendukung proses pembelajaran kosakata Bahasa Arab secara lebih bermakna serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan pembelajaran ini menuntut guru memiliki pemahaman mengenai tahapan *Mastery Learning*, kemampuan melaksanakan asesmen formatif, memberikan umpan balik, menyelenggarakan kegiatan pengayaan dan pembelajaran korektif sesuai hasil belajar peserta didik, serta kemampuan dasar dalam mengoperasikan media pembelajaran digital berbasis Genially dan Google Form. Dengan kompetensi tersebut, guru dapat mengimplementasikan desain pembelajaran secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai prinsip ketuntasan belajar. Selain itu, produk yang dikembangkan berupa desain pembelajaran, media Ludo Digital berbasis Genially, dan panduan guru dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Arab berbasis teknologi digital pada materi lainnya.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru Bahasa Arab dapat memanfaatkan pembelajaran dengan pendekatan *Mastery Learning* berbantuan Ludo Digital berbasis Genially sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab peserta didik. Guru juga diharapkan tetap memberikan umpan balik dan kegiatan remedial kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, jaringan internet, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada materi anggota tubuh dalam Bahasa Arab dan dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi Bahasa Arab yang lebih beragam, melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar, serta mengintegrasikan fitur-fitur pembelajaran yang lebih interaktif agar efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan.